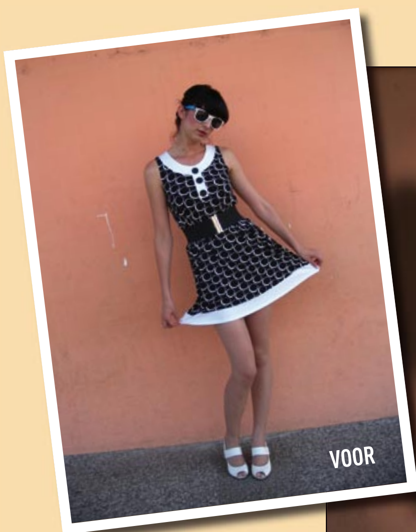


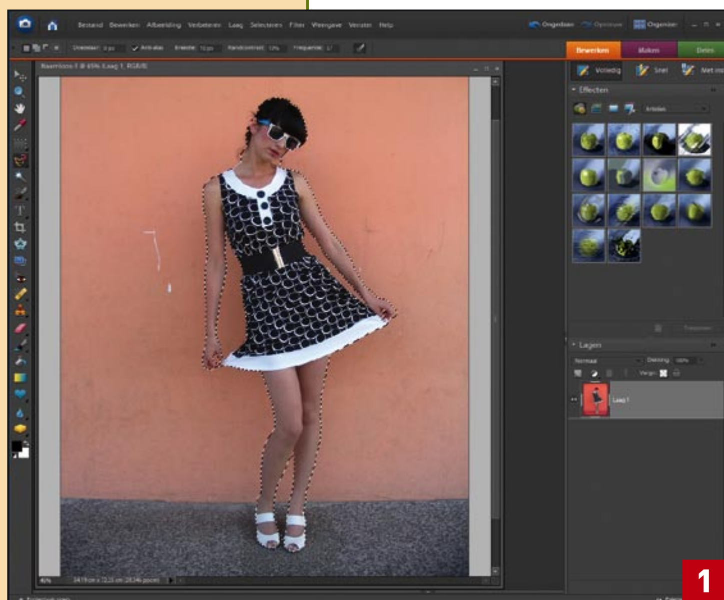


Schaduwspel

Meestal proberen we te vermijden dat er een schaduw te zien is rond de personen op onze foto's. Deze keer proberen we echter profijt te halen uit het spel tussen licht en donker. DIRK SCHOOFS

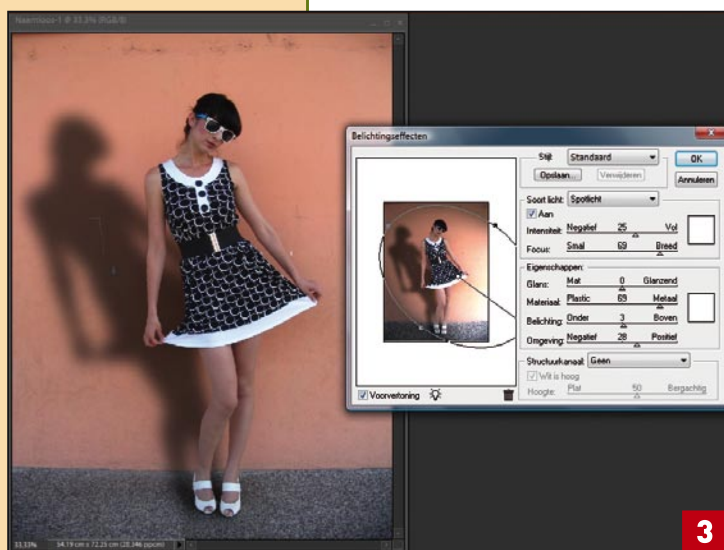
STAP 1 / PERSONAGE SELECTEREN

We werken in deze pixelstunt met Photoshop Elements 6.0. Om te beginnen selecteer je het personage. Daarvoor gebruik je de **Snelle selectie**, gecombineerd met de **Magnetische lasso** (zie afbeelding 1). Verspeel geen tijd met het kapsel; je hoeft niet elk haarsprietje te selecteren, want dat merk je toch niet in de schaduw. Hoe je tot op een haartje nauwkeurig selecteert, tonen we in een volgende pixelstunt. Is de selectie klaar, dan kopieer je die en plak je ze meteen op dezelfde plaats. Vervolgens dupliceer je de laag waarop dit geplakte personage staat nog een keer met **Laag, Laag dupliceren.**


1

STAP 2 / SCHADUW AANBRENGEN

We hebben nu drie lagen. In de bovenste laag roep je de **Niveaus** op met **Verbeteren, Belichting aanpassen, Niveaus.** Gebruik het balkje **Uitvoerniveaus** en sleep het rechterdriehoekje helemaal naar links. Hierdoor wordt het personage in de bovenste laag volledig zwart. Vervolgens is het de beurt aan **Afbeelding, Transformatie, Vervormen.** Met de hendels kunnen we het personage schuintrekken om de slagschaduw te vormen. Dan gebruik je de opdracht **Selecteren, Deselecteren**, zodat de hele bovenste laag wordt geselecteerd in plaats van alleen de dame. We zullen de schaduw zachter maken met **Filter, Vervagen, Gaussiaans vervagen.** Sleep daarna in het palet **Lagen** de middelste laag helemaal naar boven. Op die manier komt de slagschaduw achter de dame te liggen.



3

STAP 3 / BELICHTINGSEFFECTEN TOEVOEGEN

Tijd om de lagen samen te voegen met **Laag, Eén laag maken.** Bij **Filter, Rendering, Belichtingseffecten** vinden we precies wat we nodig hebben: **Digitaal studiolicht.** In het linkervak kan je de lichtcirkel roteren en het brandpunt instellen. Rechts regel je aan de hand van enkele schuifregelaars de intensiteit van de lamp, de focusbreedte en de sterkte van het omgevingslicht (zie afbeelding 3). Op die manier kunnen we het spotlicht nog flexibeler afstellen dan in de realiteit. ♦